Unearthed Arcana 2025

Обновление псионика

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Это документ вресии 1.0 и последний раз обновлялся 13 октября 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске. Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Псионик. Новый класс с момента появляения изобретателя — псионик претерпел множество изменений на основе ваших отзывов.

Подклассы. 3 подкласса возвращаются с изменениями: метаморф, кинетик и телепат.

Заклинания. Набор как знакомых, так и новых заклинаний расширяет возможности псионика.

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его сила будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Содержание

Псионик ... 2
- Становление псиоником ... 2
- Умения класса псионик ... 2
- Варианты псионических дисциплин ... 5
- Список заклинаний псионика ... 6

Подклассы псионика ... 8
- Метаморф ... 8
- Кинетик ... 10
- Телепат ... 11

Заклинания ... 12
- Жуткое иссушение Аби-Далзима ... 12
- Кровоточащая тьма ... 12
- След эктоплазмы ... 12
- Удар по эго ... 13
- Везде враги ... 13
- Крепость разума ... 13
- Поле инверсии жизни ... 13
- Истощение жизни ... 13
- Ментальная тюрьма ... 13
- Псионический взрыв ... 14
- Психический крик ... 14
- Психическое копье Раулотима ... 14
- Психическая плеть Таши ... 14
- Телекинетическое давление ... 14
- Ментальный бросок ... 14
- Форма мысли ... 15
- Призыв сущности астрала ... 15

Псионик [Psion]

Мастер псионической силы

Псионики плетут магию и сверхъестественные силы с помощью разума. Они развивают свой интеллект как источник силы, который проявляется в виде заклинаний и становится могущественнее по мере их карьеры приключенца. Всё необходимое для игры этими психоническими силами вы найдёте в следующих разделах.

Что такое псионик?

Псионики — это заклинатели, использующие врождённые ментальные способности для получения сверхъестественных умений и освобождения магии своего разума. Псионики и их магия (иногда называемая «псионикой») восходят к приложению первого издания Книги игрока, а первый класс, использующий псионику, появился в The Complete Psionics Handbook в 1991 году. Псионика принимала множество форм в D&D: от альтернативных магических систем до опций, дополняющих существующие правила D&D. В пятом издании псионическая сила синонимична магии, и магия разума придаёт особый колорит множеству заклинаний, существ и подклассов — таких как пси-воин и чародей аберрантный разум из Книги игрока. В этом издании Псионик — это заклинатель, взаимодействующий с магией и наложением заклинаний аналогично другим классам в игре.

Данный UA предоставляет псионику уникальные механики наложения заклинаний с использованием псионических костей и умения псионика Использование заклинаний, создавая для него нишу, выделяющую его среди других заклинателей.

Особенности псионика

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к6 за каждый уровень псионика
Хиты	6 + Тел. за 1 уровень (1к6 или 4) + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Мудрость и Интеллект
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, Проницательность, Запугивание, Анализ, Медицина, Внимательность или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Владение доспехами	Нет
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Копьё, 2 кинжала, лёгкий арбалет, 20 болтов, футляр, набор исследователя подземелий и 6 зм; Б) 50 зм

Становление псиоником…

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности псионика».
- Получите умения псионика 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения псионика».

Как мультикласс

- Получите кость хитов из таблицы «Особенности псионика».
- Получите умения псионика 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения псионика». См. правила мультиклассирования в Книге игрока, чтобы определить доступные ячейки заклинаний, добавляя все уровни псионика.

Умения класса псионик

Как псионик вы получаете следующие умения класса по достижении указанных уровней. Эти умения перечислены в таблице «Умения псионика».

Примечание дизайна: обновление псионика

Вот основные изменения в этом классе по сравнению с его версией в UA Псионик:

- **Психическая сила** теперь позволяет бесплатно применять *Телекинетический толчок* и *Телепатическую связь.*
- **Использование заклинаний** теперь даёт дополнительные заговоры на 4 и 10 уровнях.
- **Психические режимы** были удалены. Некоторые аспекты их дизайна отражены в других умениях, как *Психическая дисциплина.*
- **Психическое восстановление** переработано, чтобы позволить быстрее восстанавливать псионические кости.
- **Психические резервы** — новое умение, котоое позволяет псионику сохранять минимальное количество псионических костей.
- **Пробуждение жизненной силы** теперь более гибкое в количестве костей хитов, которые можно потратить, и уточняет, что дополнительные псионические кости при этом не восстанавливаются.

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились направлять магическую энергию с помощью силы разума. Правила наложения заклинаний см. в Книге игрока. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям псионика, которые будут перечислены в списке заклинаний псионика далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний псионика. Рекомендуются: Малая иллюзия и Ментальный бросок.

Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний псионика.

При достижениии 4 и 10 уровней псионика, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний псионика, как показано в столбце «Заг.» из таблицы «Умения псионика».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения псионика» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для накладывания с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания 1 уровня из списка заклинаний псионика. Рекомендуются: Очарование личности, Приказ, Диссонирующий шёпот и Доспехи мага.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни псионика, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения псионика».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний псионика, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения псионика». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Например, если вы псионик 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклина-

Умения псионика

Ур.	БМ	Умения класса	Псион. кости	Заг.	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Псионическая сила, Тонкий телекинез	4к6	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Псионическая дисциплина, Псионические режимы	4к6	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс псионика	4к6	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	4к6	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Псионическое восстановление	6к8	3	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	6к8	3	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Псионический всплеск	6к8	3	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	6к8	3	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	8к8	3	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Псионическая дисциплина, Умение подкласса	8к8	4	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	8к10	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	8к10	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	10к10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение подкласса	10к10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	10к10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	10к10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Псионическая дисциплина	12к12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	12к12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	12к12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Пробуждение жизненной силы	12к12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ний псионика 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение псионика даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями псионика для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете изменить одно заклинание в вашем списке подготовленных заклинаний на другое заклинание псионика, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний изобретателя.

Псионическое наложение заклинаний. Когда вы накладываете заклинание псионика, то оно не требует вербального или материального компонента, даже если в описании компонентов указаны «В» или «М», за исключением тех материальных компонентов, которые расходуются или имеют указанную стоимость.

Уровень 1: Псионическая сила

В вас скрыт источник псионической энергии. Эта энергия представлена вашими псионическими костями. Ваш уровень псионика определяет размер кости и количество псионических костей, как указано в столбцах «Псион. кости» в таблице «Умения псионика».

Ваши псионические кости применяются для усиления или активации определённых умений псионика. Вы начинаете с двух таких умений: *Телекинетический толчок* и *Телепатическая связь*, каждая из которых описана ниже. Некоторые из ваших умений расходуют псионические кости, как указано в описании умения. Вы не можете применять такое умение, если у вас не осталось псионических костей.

Вы восстанавливаете 1 потраченную псионическую кость после короткого отдыха и все после продолжительного отдыха.

Некоторые умения, применяющие псионические кости, требуют, чтобы цель совершила спасбросок. Сложность спасброска равна Сл. спасброска заклинания из умения Использование заклинаний этого класса.

Телекинетический толчок. Бонусным действием вы выбираете одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 30 футов, кроме вас. Цель должна преуспеть в спасброске Силы или будет оттолкнута или притянута (на ваш выбор) на 5 футов.

Альтернативно вы можете бросить одну псионическую кость при совершении этого бонусного действия. В этом случае расстояние изменяется на количество футов, равное 5 × выпавшее число. Кость расходуется только если цель провалит спасбросок.

Телепатическая связь. Вы обладаете телепатией с радиусом 30 футов. Бонусным действием вы можете потратить 1 псионическую кость и бросить её. В течении следующего часа ваша телепатия увеличивается на количество футов, равное 10 × выпавшее число.

В первый раз, когда вы совершаете это бонусное действие после продолжительного отдыха, псионическая кость не расходуется. Все последующие применения этого умения требуют траты кости.

Уровень 1: Тонкий телекинез

Вы знаете заговор Волшебная рука. Вы можете накладывать его без соматических компонентов, и вы можете сделать волшебную руку невидимой при наложении.

Уровень 2: Псионическая дисциплина

Вы изучаете дополнительные псионические дисциплины, подпитываемые вашими псионическими костями. Вы получаете 2 дисциплины на ваш выбор, такие как *Расширенное восприятие* и *Шёпот подсознанию*. Дисциплины описаны в разделе «Варианты псионических дисциплин» позже в описании этого класса.

Вы можете применять только одну дисциплину за ход и только один раз за ход, если не указано иное в описании конкретной дисциплины.

Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете заменить 1 из своих дисциплин на дисциплину, которую вы не знаете. Вы получаете один дополнительный вариант на 5, 10, 13 и 17 уровнях псиона.

Уровень 3: Подкласс псионика

Вы получаете подкласс псионика по вашему выбору. Подклассы метаморф, кинетик и телепат подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях псионика. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню псионика или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете это умение на уровнях псиреика 8, 12 и 16.

Уровень 5: Псионическое восстановление

Вы можете провести сосредотачить разум медитацией в течение 1 минуты. В конце медитации вы восстанавливаете потраченные псионические кости. После применения этого умения вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительного отдыха.

Уровень 7: Псионический всплеск

Кроме того, после того как вы бросили одну или несколько псионических костей, вы можете потратить одну из своих костей хитов и считать любые результаты 1, 2 или 3 на этих псионических костях как 4.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар устойчивости к энергиям.

Уровень 20: Пробуждение жизненной силы

Вы сжигаете свою жизненную силу, чтобы достичь высших проявлений псионики. Один раз за ход, когда вы бросаете одну или несколько псионических костей для умения псионикаа или псионической дисциплины, вы можете потратить 1 или 2 ваших костей хитов.

За каждую потраченную кость хитов бросьте дополнительную псионическую кость и прибавьте выпавшие значения к общему результату. Этот бросок не расходует псионическую кость.

Варианты псионических дисциплин

Примечание дизайна: обновление дисциплин

Вот основные изменения в дисциплинах по сравнению с его версией в UA Псионик:

- **Обратная биосвязь** и **Разрушительные мысли** теперь более гибки в количестве псионических костей, которые вы можете потратить.
- **Поддерживающее предвидение** (ранее **Стремительное предвидение**) теперь предоставляет бонус к следующему Тесту к20 вам или вашему союзнику.
- **Дьявольский язык**, **Расширенное восприятие** и **Наблюдающий разум** (ранее **Тактический ум**) теперь расходуют псионическую кость только при успешном результате.
- **Отточенный разум** — новая дисциплина, а **Кнут эго** был переработан в заклинания.

Обратная биосвязь

Когда вы накладываете заклинание псионика школы некромантии или преобразования, вы можете потратить количество псионических костей, не превышающее ваш модификатор Интеллекта, бросить их и получить количество временных хитов, равное сумме бросков + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1).

Разрушительные мысли

Когда вы накладываете заклинание псионика из школы вызова или воплощения, которое вынуждает видимое вами существо совершить спасбросок против этого заклинания, вы можете потратить количество псионических костей, не превышающее ваш модификатор Интеллекта, и бросить их. Существо получает урон психической энергией, равный сумме бросков + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1), независимо от результата спасброска.

Дьявольский язык

Когда вы выполняете действие влияние, вы можете бросить 1 псионическую кость и прибавить результат к проверке характеристики. Если это приводит к успеху в проверке, то кость считается потраченной.

Расширенное восприятие

Когда вы совершаете действие поиск, вы можете бросить 1 псионическую кость и прибавить результат к проверке характеристики. Если это приводит к успеху в проверке, то кость считается потраченной.

Шёпот подсознанию

Когда вы накладываете заклинание псоника школы очарования или иллюзии, которое вынуждает существо совершить спасбросок, вы можете потратить 1 псионическую кость и бросить её. Одна видимая цель заклинания вычитает выпавшее число из своего спасброска против этого заклинания.

Безошибочное прицеливание

Когда вы совершаете атаку по существу и промахиваетесь, вы можете бросить 1 псионическую кость и добавить выпавшее число к броску атаки, что может превратить промах в попадание. Если атака попадает, кость считается потраченной.

Псионический ответ

Сразу после того, как видимое существо попадает по вам с броском атаки, вы можете реакцией потратить 1 псионическую кость, бросить её и уменьшить полученный урон на значение, равное удвоенному результату + ваш модификатор Интеллекта. Кроме того, вы можете заставить нападающего совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает урон психической энергией, равный количеству сниженного урона.

Псионическое ограждение

В начале своего хода вы можете потратить 1 псионическую кость. До начала вашего следующего хода вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также преимущество на спасброски Интеллекта. Если в момент применения этой дисциплины вы очарованы или испуганы, то эти состояния прекращаются.

Когда вы применяете Псионическую защиту, вы также можете применить другую псионическую дисциплину в этот ход.

Укрепляющее предвидение

Когда вы накладываете заклинание псионика школы ограждения или прорицания, вы можете потратить одну псионическую кость. Бросьте кость и выберите существо, которое вы видите в пределах 60 футов (включая себя). До конца вашего следующего хода это существо получает бонус к следующему Тесту к20, равный результату броска.

Наблюдающий разум

Когда вы выполняете действие изучение, вы можете бросить 1 псионическую кость и прибавить результат к проверке характеристики. Если это приводит к успеху в проверке, то кость считается потраченной.

Отточенный разум

В начале своего хода вы можете потратить одну псионическую кость для усиления своей разрушительной псионики. Бросьте кость и запомните выпавшее число. Вы получаете следующие преимущества на 1 минуту или пока не окажетесь в состоянии недееспособный:

Пробивание защиты. Урон от ваших атак оружием, заклинаний псионика и умений псионика игнорируют сопротивление к урону психической энергией.

Режим атаки. Один раз в ход, когда вы наносите урон психической энергией одному или нескольким существам, вы можете заменить результат одной из костей урона на число, выпавшее при активации этой псионической дисциплины.

Когда вы применяете Отточенный разум, вы также можете применить другую псионическую дисциплину в этот ход.

Список заклинаний псионика

В этом разделе представлен список заклинаний псионика. Заклинания организованы по уровню заклинаний, а затем отсортированы по алфавиту, и перечислена школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Примечание дизайна: обновление списка заклинаний

Список заклинаний псионика включает следующие новые заклинания:

- **Уровень 1:** Истощение жизни (в этой UA), Убежище, Щит, Волна грома.
- **Уровень 2:** След эктоплазмы (в этой UA), Удар по эго (в этой UA).
- **Уровень 3:** Кровоточащая тьма (в этой UA), Везде враги (в этой UA).
- **Уровень 4:** Поле инверсии жизни (в этой UA).
- **Уровень 6:** Менальная тюрьма (в этой UA), Псионический взрыв (в этой UA), Форма мысли (в этой UA).
- **Уровень 8:** Жуткое иссушение Аби-Далзима (в этой UA).

Заговоры (заклинания псионика 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Волна грома	Воплощение	—
Волшебная рука	Вызов	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Истощение жизни (добавлено в этой UA)	Воплощение	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Ментальный бросок (добавлено в этой UA)	Воплощение	—
Меткий удар	Прорицание	—
Пляшущие огоньки	Воплощение	К
Починка	Преобразование	—
Расщепление разума	Очарование	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Убежище	Ограждение	М
Фокусы	Преобразование	—
Щит	Ограждение	—

Заклинания псионика 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Диссонирующий шёпот	Очарование	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Опознание	Прорицание	Р, М
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Приказ	Очарование	—
Прыжок	Преобразование	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Скороход	Преобразование	—
Тензеров парящий диск	Вызов	Р
Усыпление	Очарование	К

Заклинания псионика 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Волшебные уста	Иллюзия	Р, М
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Глухота/слепота	Преобразование	—
Дребезги	Воплощение	—
Корона безумия	Очарование	К
Невидимость	Иллюзия	К
Область истины	Очарование	—
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Отражения	Иллюзия	—
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск объекта	Прорицание	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Пронзание разума	Прорицание	К
Психическая плеть Таши (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Раскалённый металл	Преобразование	К
Речь златоуста	Очарование	К
След эктоплазмы (добавлено в этой UA)	Некромантия	—
Стук	Преобразование	—
Тишина	Иллюзия	К, Р
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удар по эго (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Умиротворение	Очарование	К

Заклинания псионика 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Везде враги (добавлено в этой UA)	Очарование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Крепость интеллекта (добавлено в этой UA)	Ограждение	К
Кровоточащая тьма (добавлено в этой UA)	Воплощение	К, М
Необнаружимость	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Оживление мертвецов	Некромантия	—
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Послание	Прорицание	—
Призыв сущности астрала (добавлено в этой UA)	Вызов	К, М
Проклятие	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Телекинетическое давление (добавлено в этой UA)	Преобразование	—
Ужас	Иллюзия	К
Языки	Прорицание	—

Заклинания псионика 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Изгнание	Ограждение	К
Магический глаз	Прорицание	К
Мираж	Иллюзия	—
Очарование монстра	Очарование	—
Переносящая дверь	Вызов	—
Поиск существа	Прорицание	К
Поле инверсии жизни (добавлено в этой UA)	Ограждение	К
Полиморф	Преобразование	К
Призыв духа аберрации	Вызов	К, М
Принуждение	Очарование	К
Психическое копье Раулотима (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Свобода перемещения	Ограждение	—
Смятение	Очарование	К

Заклинания псионика 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Круг телепортации	Вызов	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Наблюдение	Прорицание	К, М
Обет	Очарование	—
Оживление вещей	Преобразование	К
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	—
Пробуждение разума	Преобразование	М
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Синаптический разряд	Очарование	—
Сновидение	Иллюзия	—
Телекинез	Преобразование	К
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К

Заклинания псионика 6 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Движение почвы	Преобразование	К
Форма мысли (добавлено в этой UA)	Преобразование	М
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинное зрение	Прорицание	М
Менальная тюрьма (добавлено в этой UA)	Иллюзия	К
Множественное внушение	Очарование	—
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Поиск пути	Прорицание	К, М
Псионический взрыв (добавлено в этой UA)	Воплощение	М
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	—
Стена клинков	Воплощение	К

Заклинания псионика 7 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Изменение тяготения	Преобразование	К
Проекция	Иллюзия	К, М
Силовая клетка	Воплощение	К, М
Слово силы: укрепление	Очарование	—
Таинственный мираж	Иллюзия	—
Телепортация	Вызов	—
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	—

Заклинания псионика 8 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Замешательство	Очарование	—
Жуткое иссушение Аби-Далзима (добавлено в этой UA)	Некромантия	М
Лабиринт	Вызов	К
Находчивость	Очарование	—
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Сокрытие разума	Ограждение	—
Телепатия	Прорицание	—

Заклинания псионика 9 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Жуть	Иллюзия	К
Остановка времени	Преобразование	—
Полное превращение	Преобразование	К, М
Предвидение	Прорицание	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Психический крик (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Слово силы: исцеление	Очарование	—
Слово силы: смерть	Очарование	—

Подклассы псионика

Подкласс псионика — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях псионика, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы: метаморф, искажатель, кинетик и телепат.

Примечание дизайна: обновление подклассов

Искажатель показал исключительно хорошие результаты и не нуждается в повторном плейтесте.

Метаморф

Формируйте жизнь и плоть силой разума

Ваша власть над псионическими силами направлена внутрь. Ваша собственная плоть становится для вас подобна глине, и вы формируете её, превращая в идеальный сосуд для своих псионических сил. Опыт в манипулировании жизненной энергией также позволяет вам изменять жизненную силу как союзников, так и врагов.

Примечание дизайна: обновление метаморфа

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Псионик:

- **Изменчивая форма** (ранее *Удлинение конечности*) теперь предоставляет временные хиты, равные результату потраченной псионической кости.
- **Органическое оружие** теперь сохраняет свою форму, пока ты не изменишь её или не получишь состояние бессознательный. Кроме того, магические предметы, усиливающие органическое оружие, появятся в одном из будущих изданий, если этот подкласс будет опубликован.
- **Ткач плоти** — новое умение.
- **Искажающее жизнь оружие** теперь наносит дополнительный урон без необходимости тратить псионическую кость.

Уровень 3: Заклинания метаморфа

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания метаморфа», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания метаморфа

Уровень	Заклинания
3	Смена обличья, Лечение ран, Нанесение ран, Малое восстановление
5	Аура живучести, Ускорение
7	Полиморф, Каменная кожа
9	Заражение, Множественное лечение ран

Уровень 3: Изменчивая форма

Бонусным действием вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы псионически растянуть свои конечности на 1 минуту. Бросьте потраченную псионическую кость и получите количество временных хитов, равно результату броска + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1). Кроме того, вы получаете следующие эффекты:

Досягаемость. Ваша досягаемость увеличивается на 5 футов.

Скорость. Ваша скорость увеличивается на 5 футов.

Касание. Когда вы накладываете заклинание с дистанцией «касание» и временем накладывания «действие», вы можете увеличить дистанцию заклинания до 10 футов.

Уровень 3: Органическое оружие

Вы можете формировать свои конечности в оружие. Действием магия вы можете преоброзовать свою свободную руку в одно из следующих органических орудий: костяной клинок, мясной молот или орган метатель. Когда вы совершаете действие атака, то вы можете применить это умение до броска атаки. Ваша конечность сохраняет форму органического оружия, пока вы не совершите действие магия, чтобы изменить её на другое органическое оружие, не получите состояние бессознательный или не вернёте конечность в прежнюю форму (не требует действия).

Каждый раз, когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости.

Костяной клинок. Клинок из кости вырастает из вашего предплечья или вытягивается из руки. Клинок считается простым рукопашным оружием со свойством фехтовальное и наносит 1к8 колющего урона при попадании. Вы получаете преимущество при броске атаки этим клинком, если хотя бы один из ваших союзников находится в пределах 5 футов от цели и не находится в состоянии недееспособный.

Мясной молот. Ваша кисть и предплечье сливаются в затвердевшую массу плоти и кости. Молот считается простым рукопашным оружием и наносит 1к10 дробящего урона при попадании. Существо, по которому попал этот молот, получает помеху на следующий спасбросок Силы или Телосложения, который оно совершит до начала своего следующего хода.

Орган метатель. Ваша рука и предплечье превращаются в арбалет из мышц и сухожилий, стреляющий сгустками желчи. Метатель считается простым дальнобойным оружием с дистанцией 30/90 футов, и наносит 1к6 урона кислотой при попадании. Один раз в каждый ваш ход, когда вы попадаете по существу атакой из этого метателя, вы можете нанести цели дополнительно 1к6 урона кислотой.

Уровень 6: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Кроме того, вы можете наложить один из своих заговоров псионика со временем накладывания «1 действие» вместо одной из этих атак.

Уровень 6: Ткач плоти

Когда вы применяете *Изменчивую форму*, вы можете потратить дополнительную псионическую кость, чтобы получить следующие эффекты, пока действует это умение:

Органическая защита. Вы получаете бонус +2 к КД.

Усиленное исцеление. Когда вы накладываете ячейкой заклинание, которое восстанавливает хиты одному или нескольким существам, вы можете потратить одну псионическую кость, бросить её и добавить выпавшее число к количеству восстановленных хитов.

Уровень 10: Лучшая изменчивая форма

Когда вы применяете *Изменчивую форму*, её длительность увеличивается до 10 минут, и вы получаете 1 из следующих эффектов на ваш выбор. Эффект действует до окончания *Изменчивая форма*.

Каменный эпидермис. Вы получаете преимущество на спасброски Телосложения для поддержания концентрации. Кроме того, выберите 1 из следующих типов урона: кислотный, дробящий, холодный, огненный, электрический, колющий, ядовитый, рубящий или звуковой. Вы получаете сопротивление выбранному типу урона.

Совершенный шаг. Пока вы не носите доспех, вы можете совершать действие рывок бонусным действием, а также получаете скорость лазания и скорость плавания, равные вашей обычной скорости.

Неестественная гибкость. Вы получаете бонус +1 к КД, а ваше тело, включая всё снаряжение, становится гибким. Вы можете передвигаться через любое пространство шириной не менее 1 дюйма, а также можете потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагических оков или прекратить состояние схваченный.

Уровень 14: Искажающее жизнь оружие

Ваше оружие окутывается негативной энергией, а вы излучаете псионическую энергию, способную восстанавливать жизнь.

Когда вы попадаете по цели атакой с помощью своего *Органического оружия*, бросьте одну псионическую кость. Цель получает дополнительный урон некротической энергией, равный выпавшему числу. Этот бросок не расходует кость.

Кроме того, когда вы попадаете по существу своим *Органическим оружием*, вы можете вместо этого потратить одну псионическую кость и бросить её. Цель получает дополнительный урон некротической энергией, равный выпавшему числу, а каждое существо по вашему выбору в эманации с радиусом 30 футов, исходящей от вас, восстанавливает хиты, равные выпавшему числу + ваш модификатор Интеллекта.

После применения этого умения вы не можете применить его снова до начала вашего следующего хода.

Кинетик

Формируйте силу для созидания и разрушения

Кинетики управляют своими псионными способностями как податливой силой. Он превращает телекинетическую энергию в прочные барьеры и наносит удары с мощью тарана.

Примечание дизайна: обновление кинетика

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Псионик:

- **Сильный телекинез** — новое умение.
- **Техники телекинетики** теперь позволяют псионику использовать *Телекинетический толчок* чаще, чем любому другому псионику.
- **Разрушительный транс** (ранее **Искажение пространства**) больше не использует псионические режимы, и теперь вы можете добавить одну псионическую кость к урону вашего заклинания, не расходуя её.
- **Отражающее поле** (ранее **Боевой телепорт**) теперь предоставляет временные хиты независимо от того, провалила цель свой спасбросок или успешно прошла его.
- **Усиленное давление** теперь добавляет потраченную псионическую кость к урону изменённого заклинания.
- **Возвышенный телекинез** теперь требует только псионические кости и не расходует ячейку заклинания.

Уровень 3: Заклинания кинетика

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания кинетика», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания кинетика

Уровень	Заклинания
3	Облако кинжалов, Левитация, Щит, Волна грома
5	Замедление, Телекинетическое давление (добавлено в этой UA)
7	Отилюков упругий шар, Изменение формы камня
9	Телекинез, Стена силы

Уровень 3: Сильный телекинез

Когда вы накладываете заклинание Волшебная рука, её дальность увеличивается на 30 футов, а сама рука может нести до 20 фунтов.

Уровень 3: Техники телекинетики

Когда вы применяете *Телекинетический толчок*, вы можете бросить 1к4 и применить выпавшее значение вместо траты псионической кости

Кроме того, когда цель проваливает спасбросок против вашего *Телекинеческого толчка*, то вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:

Ускорение. Скорость цели увеличивается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Дезориентация. Цель не может совершать провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Телекинетический снаряд. Цель получает урон силовым полем, равный выпавшему значению на псионической кости.

Уровень 6: Разрушительный транс

В начале своего хода вы можете потратить одну псионическую кость, чтобы войти в состояние разрушения. В течение следующих 10 минут вы получаете скорость полёта 20 футов и можете парить.

Кроме того, когда вы накладываете заклинание псионика, используя ячейку заклинания, вы можете бросить псионическую кость и добавить выпавшее число к одному броску урона этого заклинания. Этот бросок не тратит кость псионической энергии.

Уровень 6: Отражающее поле

Когда вы накладываете заклинание Щит в ответ на попадание по вам и это заставляет атаку промахнуться, вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы направить силовой ответ в нападающего. Противник совершает спасбросок Ловкости. Бросьте одну псионическую кость. При провале спасброска противник получает урон силовым полем, равный результату броска + ваш модификатор Интеллекта. При успешном спасброске противник получает только половину урона.

Независимо от результата спасброска вы получаете временные хиты в том же количестве.

Уровень 10: Усиленное давление

Когда вы накладываете заклинание *Телекинетическое давление*, вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы изменить заклинание: независимо от того, провалит или успешно выполнит спасбросок существо, его скорость сокращается наполовину до начала вашего следующего хода.

Кроме того, вы можете бросить потраченную кость псионической энергии и добавить выпавшее число к одному броску урона этого заклинания.

Уровень 14: Возвышенный телекинез

Вы можете наложить заклинание Телекинез без траты ячейки, потратив вместо этого 4 псионические кости.

Когда вы накладываете заклинание таким образом, вы можете изменить заклинание так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы так поступаете, то длительность этого заклинания становится 1 минута, и вы можете нацеливаться на громадные существа и объекты.

Телепат

Проявляйте тактику в ландшафте разума

Телепаты — мастера ментальной магии. Они используют свои псионические силы во всех вопросах разума — будь то укрепление ментальной защиты союзников или скрытое проникновение в мысли других. Телепат может быть как оплотом псионической помощи, так и хитрым манипулятором.

Примечание дизайна: обновление телепата

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Псионик:

- **Внедрение в разум** теперь расходует только одну псионическую кость.
- **Заклинания телепата** получили новые заклинания.
- **Отвлечение телепатией** новое умение, заменяющее **Телепатический хаб**.
- **Оплот разума** (ранее **Усиленный режим защиты**) больше не использует псионические режимы, и теперь вы можете добавить одну псионическую кость к спасброску, не расходуя её.
- **Мощь мыслей** теперь также увеличивают дальность вашей телепатии.
- **Путаница разумов** больше не требуют ячейку заклинаний и позволяют псионику выбрать поведение цели вместо броска кубика.

Уровень 3: Заклинания телепата

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания телепата», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания телепата

Уровень	Заклинания
3	Порча, Приказ, Обнаружение мыслей, Пронзание разума
5	Контрзаклинание, Замедление
7	Принуждение, Смятение
9	Изменение памяти, Величественное присутствие Йоланды

Уровень 3: Внедрение в разум

Когда вы накладываете заклинание Обнаружение мыслей, вы можете потратить одну псионическую кость, чтобы изменить заклинание таким образом, что оно не требовало компонентов и концентрации.

Кроме того, когда вы применяете *Чтение мыслей* этого заклинания, то цель не узнаёт о вашем ментальном вмешательстве, если провалит спасбросок Мудрости.

Уровень 3: Отвлечение телепатией

Когда видимое существо в пределах дистанции вашей телепатии совершает бросок атаки и попадает по цели, вы можете реакцией бросить одну псионическую кость псионической энергии и вычесть выпавшее значение из броска атаки, что может привести к промаху. Кость расходуется только в том случае, если цель промахивается атакой.

Уровень 6: Оплот разума

В начале своего хода вы можете потратить одну псионическую кость, чтобы укрепить свой разум и войти в состояние ментальной защиты. В течение следующих 10 минут вы получаете сопротивление к урону психической энергией, а также каждый раз, когда вы совершаете спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы добавляете бросок своей псионической кости к результату спасброска. Этот бросок не расходует псионическую кость. Вы не можете применять этот эффект, если недееспособны.

Уровень 6: Мощь мыслей

Вы обладаете телепатией на расстоянии до 60 футов. Кроме того, вы добавляете ваш модификатор Интеллекта к урону, наносимому любым заговором псионика.

Уровень 10: Телепатическая помощь

Когда вы или видимое существо в пределах вашей телепатии проваливает проверку характеристики или промахивается атакой, вы можете реакцией потратить 1 псионическую кость, бросить её и добавить результат к броску к20, потенциально превращая провал в успех или промах в попадание. Псионическая кость тратится только в случае, если проверка преуспевает или атака попадает.

Уровень 14: Путаница разумов

Когда вы накладываете заклинание Смятение без траты ячейки, вместо этого расходуя 4 псионические кости. Когда вы накладываете это заклинание таким образом, то вы можете изменить заклинание так, что радиус сферы становится 30 футов, а также выбрать одно существо, которое вы видите в области заклинания, — оно автоматически преуспевает в своём спасброске против этого заклинания.

Кроме того, когда существо, находящееся под действием заклинания, начинает свой ход, вы выбираете его поведение из таблицы заклинания в этот ход вместо того, чтобы существо само делало бросок для определения поведения.

Заклинания

Если после школы заклинания в скобках указан изобретатель, то это означает, что заклинание добавляется в список заклинаний изобретателя (используйте самую последнюю версию изобретателя, опубликованную в Unearthed Arcana).

Примечания дизайнера: обновление заклинаний

Несколько заклинаний из Котла Таши со всякой всячиной возвращаются в этом документе, наряду с совершенно новыми заклинаниями. Вот основные изменения в заклинаниях, представленных в этом материале:

- **Общие обновления.** Возвращающиеся заклинания были доработаны и приведены в соответствие с изменениями в Книге игрока 2024 года.
- **Новые заклинания.** Новые заклинания (Кровоточащая тьма, След эктоплазмы, Поле инверсии жизни, Призыв сущности астрала, Телекинетическое давление) расширяют списки заклинаний различных классов. Псионик также получает уникальные заклинания: Удар по эго, Истощение жизни, Псионический взрыв, Форма мысли.
- **Ментальный бросок.** Этот заговор больше не требует боеприпаса и не уничтожает объект.
- **Психическая плеть Таши.** Заклинание теперь снова ограничивает выбор действий цели на её ходу, как и прежде.

Жуткое иссушение Аби-Далзима [Abi-Dalzim's horrid wilting]

8 уровень, некромантия
(Волшебник, псионик, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек губки)

Длительность: Мгновенная

Вы высасываете влагу из каждого существа в пределах куба со стороной 30 футов, центр которого находится в точке в пределах дистанции. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения. При провале оно получает 12к8 урона некротической энергией, а при успехе — половину этого урона.

Конструкты автоматически преуспевают в спасброске, а растения автоматически его проваливают.

Немагические растения в области, не являющиеся существами, такие как деревья и кустарники, мгновенно иссыхают и умирают.

Кровоточащая тьма [Bleeding darkness]

3 уровень, воплощение
(Псионик, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (фиал редких чернил, стоимостью 50+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте чернильную пустоту с радиусом 10 футов в видимую точку, которая выше вас в пределах дистанции. Когда вы накладываете это заклинание, из сферы вырывается магическая тьма, заполняющая цилиндр радиусом 10 футов и высотой 40 футов, исходящий от сферы, до начала вашего следующего хода.

Этот цилиндр является труднопроходимой местностью, и свет (магический или обычный) не может осветить эту область.

Когда тьма появляется, каждое существо в области должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 3к8 урона холодом и ослеплёно до конца своего следующего хода. Существо также совершает этот спасбросок, когда впервые за ход входит в область заклинания или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок не более одного раза за ход.

До окончания действия заклинания вы можете действием магия переместить сферу горизонтально на расстояние до 20 футов и заставить её снова изливать магическую тьму до начала вашего следующего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

След эктоплазмы [Ectoplasmic trail]

2 уровень, некромантия
(Псионик, колдун)

Время накладывания: бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы окутываете себя духами, которые оставляют за вами след из эктоплазмы до конца вашего хода. Пока вы окутаны, вы можете перемещаться через занятые пространства, как если бы они были труднопроходимой местностью, и такое перемещение не вызывает провоцированные атаки. Если вы заканчиваете свой ход в таком пространстве, то вы возвращаетесь в последнее свободное пространство, в котором находились.

Пока вы окутаны, каждый раз, когда вы входите в пространство существа, это существо покрывается эктоплазмой до конца вашего следующего хода. Скорость существа, покрытого эктоплазмой, уменьшается на 10 футов и в начале своего хода оно получает 2к8 урона некротической энергией. Существо может быть покрыто эктоплазмой только один раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Пока вы окутаны, ваша скорость увеличивается на 10 футов за каждый уровень ячейки заклинания выше второго.

Удар по эго [Ego whip]

2 уровень, очарование
(Псионик)

Время накладывания: реакция, совершаемая, когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, совершает проверку или спасбросок Харизмы

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Существо совершает спасбросок Харизмы. При провале цель должна вычесть 1к8 из своей проверки характеристики или спасброска.

Везде враги [Enemies abound]

3 уровень, очарование
(Колдун, чародей, псионик, бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выбираете существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель испуганна на всё время действия заклинания.

Пока цель испугана, она теряет способность отличать друзей от врагов и подвергается следующим эффектам:

- Цель воспринимает всех существ, которых видит, как врагов.
- Каждый раз, когда цель выбирает существо, отличное от себя, для атаки, заклинания или другого действия, она должна выбирать случайным образом среди существ, которых видит в пределах дистанции этого действия.
- Цель должна совершать провоцированные атаки каждый раз, когда имеет такую возможность.

Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Интеллекта. При успешном спасброске действие заклинания оканчивается.

Крепость разума [Intellect Fortress]

3 уровень, ограждение
(Изобретатель, бард, волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 часа

На время действия одно согласное видимое существо в пределах дистанции, получает сопротивление урону психической энергией, а также преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать в качестве цели одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

Поле инверсии жизни [Life inversion field]

4 уровень, ограждение
(Жрец, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Аура в форме эманации с радиусом 30 футов исходит от вас на всю длительность. Когда вы создаёте эту ауру, вы восстанавливаете 4к8 хитов.

Каждый раз, когда вы восстанавливаете хиты, вы можете выбрать видимое существо в пределах ауры, и заставить его совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон некротической энергией, равный половине восстановленных вами хитов (округляя в большую сторону). Существо совершает этот спасбросок не более одного раза за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Восстанавливаемое количество хитов увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания выше 4.

Истощение жизни [Life siphon]

1 уровень, воплощение
(Псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете сферу псионической энергии, подпитанной вашей жизненной силой, в видимое существо в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к10 урона психической энергией, и вы можете потратить одну кость хитов, чтобы увеличить урон на 1к10.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10, а количество костей хитов, которые вы можете потратить, — на одну за каждый уровень ячейки заклинания выше первого.

Ментальная тюрьма [Mental prison]

6 уровень, иллюзия
(Бард, чародей, псионик, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь заключить существо в иллюзорную клетку, которую оно воспринимает как реальную. Одно видимое существо в пределах дистанции должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 8к10 урона психической энергией и получает состояние очарованный на всё время действия заклинания. При успешном спасброске цель получает половину урона и действие заклинания оканчивается.

Пока цель очарована, она также находится в состоянии опутанный и воспринимает пространство вокруг себя как опасное в каком-то виде, который вы создаёте. Вы можете заставить цель видеть себя окружённой пламенем, парящими лезвиями или чудовищными пастями, полными капающих зубов. Независимо от формы иллюзии, цель не может видеть или слышать ничего за её пределами.

Если цель перемещается из иллюзии, совершает рукопашную атаку сквозь неё или протягивает любую часть своего тела через её границы, то она получает 5к10 урона психической энергией и действие заклинания оканчивается.

Псионический взрыв [Psionic blast]

6 уровень, воплощение
(Псионик, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный

Длительность: Мгновенная

Вы высвобождаете ударную волну псионической энергии энергии. Каждое существо в конусе длиной 60 футов, исходящем от вас, должно совершить спасбросок Интеллекта.

При провале существо получает 6к8 урона психической энергией и ошеломлёно до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске существо получает только половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 8.

Психический крик [Psychic scream]

9 уровень, очарование
(Бард, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: Мгновенная

Вы высвобождаете силу своего разума, чтобы нанести удар по интеллекту до 10 видимых существ на ваш выбор в пределах дистанции. Существа с показателем Интеллекта 2 или ниже не подвергаются эффекту.

Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 14к6 урона психической энергией и становится ошеломлённой. При успешном спасброске цель получает только половину урона.

Если в результате этого урона хиты цели опускаются до 0, то её голова взрывается, если она у неё есть.

В конце каждого своего хода ошеломлённая цель повторяет спасбросок, прекращая состояние при успехе.

Психическое копье Раулотима [Raulothim's Psychic Lance]

4 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете мерцающное копьё психической энергии из своего лба в видимое существо в пределах дистанции. Либо вы можете произнести имя существа (псевдоним, титул или прозвище не сработают). Если названная цель находится в пределах дистанции, то она становится целью заклинания, даже если вы её не видите. Если названная цель вне диапазона или имя некорректно, то копьё рассеивается без эффекта.

Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 7к6 урона психической энергией и становится недееспособной до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске цель получает половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 4.

Психическая плеть Таши [Tasha's Mind Whip]

2 уровень, очарование
(Волшебник, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы ментально хлещете одно видимое существо в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 3к6 урона психической энергией и не может совершать провоцированные атаки до конца своего следующего хода. Более того, в свой следующий ход она должна выбрать, что делает: действие, бонусное действие или перемещение. При успешном спасброске цель получает только половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. За каждую ячейку выше 2 уровня вы можете выбрать дополнительное существо в качестве цели.

Телекинетическое давление [Telekinetic crush]

3 уровень, преобразование
(Колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте поле сокрушающей телекинетической силы в пределах 30-футового куба в зоне действия. Каждое существо в области должно совершить спасбросок Силы. При провале цель получает 5к6 урона силовым полем и получает состояние лежащий ничком. При успехе цель получает половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Ментальный бросок [Telekinetic fling]

Заговор, воплощение
(Псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете один немагический предмет весом от 1 до 5 фунтов, находящийся в пределах 10 футов от вас, который не носят и не несут. Вы окутываете его псионической энергией и метаете в существо в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели.

При попадании цель получает 1к10 урона силовым полем. При попадании или промахе предмет падает на землю неповреждённым.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете уровней 5 (2к10), 11 (3к10) и 17 (4к10).

Форма мысли [Thought form]

6 уровень, преобразование
(Псионик)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, материальный (мозговое вещество в сосуде, стоимостью 500+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы на короткое время превращаетесь в псионического духа. До окончания заклинания вы получаете следующие преимущества:

Призрачная форма. Вы получаете иммунитет к урону ядом и урону психической энергией, а также иммунитет к состоянию истощённый.

Бестелесное перемещение. Ваша скорость полёта составляет 60 футов, и вы можете парить. Вы можете перемещаться через занятые пространства, как если бы это была труднопроходимая местность. Если вы заканчиваете свой ход в таком пространстве, то вы получаете 1к10 урона силовым полем. Если заклинание оканчивается, пока вы находитесь в таком пространстве, вы перемещаетесь в последнее незанятое пространство, в котором находились.

Псионная перезарядка. Совершая действие магия, вы можете коснуться существа (включая себя) и бросить 1к6. Существо восстанавливает 1 потраченную ячейку заклинания, уровень которой равен половине результата броска (округляя вверх) или меньше. После того как существо восстановило ячейку заклинания этим заклинанием, оно не может сделать это снова, пока не завершит продолжительный отдых.

Призыв сущности астрала [Summon Astral Entity]

3 уровень, вызов
(Волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень или кристалл стоимостью 300+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы взываете к духу псионики. Он проявляется в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции, и использует статблок *Дух псионики*. Когда вы накладываете это заклинание, выберите кристаллическую, эктоплазменную или призрачную сущность. Существо выглядит как астральная сущность выбранного типа, что определяет некоторые параметры его статблока. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником вам и вашим союзникам. В бою оно использует ту же инициативу, что и вы, но действует сразу после вас. Оно подчиняется вашим устным приказам (действие не требуется). Если вы не даёте приказов, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки в качестве уровня заклинания в статблоке.

Дух псионики [Psionic Spirit]

Средняя аберрация, нейтральная

КД 11 + уровень заклинания
+ 2 (только кристальная сущность)

Хиты 40 + 10 за уровень заклинания выше 3

Скорость 30 фт.,
полёт 30 фт. (только призрачная сущность)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Вын**	11	+0	+0
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитет психическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки грубинная речь, телепатия 60 фт.

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Бестелесное перемещение (только эктоплазменная и призрачная сущности). Дух может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если дух заканчивает свой ход в таком пространстве, то он перемещается в ближайшее свободное пространство и получает 1к10 урона силовым полем за каждые 5 фт. пути.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (с округлением вниз).

Удар кристалла (только кристальная сущность). *Рукопашная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания колющего урона.

Всплеск эктоплазмы (только эктоплазменная сущность). *Дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 30 фт. *Попадание:* 1к6 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией. *Попадание или промах:* у каждого существа в эманации с радиусом 5 фт., исходящей из цели и включающий её, скорость уменьшается на 5 фт. до конца следующего хода духа.

Эфемерный луч (только призрачная сущность). *Дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 120 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией.

Реакции

Рой осколков (только кристаллическая сущность). *Триггер:* по духу попадает рукопашная атака. *Действие:* дух уменьшает получаемый урон от атаки вдвое (округляя вниз). Затем дух может телепортироваться в свободное видимое пространство в пределах 30 фт.